



FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES  
EDUCACIÓN

# **EL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL PROCESO EDUCATIVO EN DISEÑO DE INTERIORES EN SENCICO**

**Trabajo de investigación para optar el  
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PRESENTADA POR:

**SHIROTA NISHIHIRA DE LLERENA, Nelly Esther Shiguemi**

**LIMA- PERÚ**

**2018**

**EL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL PROCESO  
EDUCATIVO EN DISEÑO DE INTERIORES EN SENCICO**

## **DEDICATORIA**

Dedico mi esfuerzo a nuestro DIOS, por ser el padre celestial, al iluminarme en esta investigación, y por acompañarme a lo largo de mi vida, quien ha sido siempre y será fuente de inspiración y sobre todo en el rol profesional que desempeño como docente.

Este trabajo de investigación va dedicado en un homenaje póstumo a mi padre Miguel Shirota Zukeyama (+) y mi hermano Licenciado, Néstor Shirota Nishihira (+) que Dios los tenga en su gloria, por ser ejemplo de vida y de quienes aprendí a tener la perseverancia para llegar a conseguir mis objetivos.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a las autoridades y directivos académicos de la Universidad Católica San José y en especial a los promotores educativos del Programa de Educación, en razón a que esta institución educativa de nivel universitario, hoy por hoy se constituye en una propuesta innovadora por el nivel de exigencia académica en la formación de los estudiantes de la carrera de educación superior.

A los profesores, maestros y asesores de investigación que en las aulas nos capacitaron estratégicamente en los diferentes cursos teóricos-prácticos y en particular en los talleres de educación.

## ÍNDICE

	PAG
PORTADA	
TÍTULO	ii
DEDICATORIAS	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CREATIVO	3
1.1. Recorrido histórico	3
1.2. Concepto de creatividad	6
1.3. Enfoques de otros autores	7
1.3.1. La teoría de la persona creadora	7
1.3.2. El Proceso creativo	8
1.3.3. El medio	9
1.4. Características del ser creativo	10
1.5. Factores que inhiben la creatividad	13
1.6. Métodos para su desarrollo	14
1.7. Tipos de Pensamiento	20
1.7.1. Hemisferios Cerebrales	22
1.7.2. Pensamiento Lógico	23
1.7.3. Pensamiento Creativo	24
1.7.4. Diferencias entre el pensamiento Creativo y el pensamiento lógico	29
1.7.5. Técnicas y métodos para el desarrollo del pensamiento Creativo	32

CAPÍTULO II: EL PROCESO EDUCATIVO EN DISEÑO DE INTERIORES	40
2.1. Diseño de interiores	40
2.2. Proceso del diseño	41
2.3. Misión del Interiorista	42
2.4. Desarrollo Profesional	43
2.5. Marco educativo en la educación superior tecnológica	45
2.5.1. Objetivos	46
2.5.2. Marco curricular	47
2.5.3. Fundamentos del currículo	47
2.5.4. El Desempeño Profesional	48
2.5.5. Perfil del docente creativo	49
CAPÍTULO III: LA CREATIVIDAD UNA EXPERIENCIA QUE TRANSCIENDE EN EL AULA	51
3.1. Experiencia creativa en el aula de taller diseño	51
3.1.1. Proyecto 1: “Composición Abstracta”	51
3.1.2. Proyecto 2: “Conceptualización de Un Insecto en una Silla”	54
3.1.3. Proyecto 3: Mi Espacio Ideal	59
CONCLUSIONES	
REFERENCIAS	
WEBGRAFIA	

## **RESUMEN**

La presente monografía tiene sustento teórico en el enfoque práctico que plantea el autor Edward De Bono (2010) en base al pensamiento creativo y en la búsqueda de utilizar herramientas de apoyo para los estudiantes de diseño de interiores, con la finalidad de evaluar el pensamiento creativo y la necesidad que se vislumbra durante la construcción de proyectos de aula en la especialidad de diseño de interiores en la Escuela Técnica de Sencico.

El aporte de Edward De Bono, como creador del pensamiento lateral, está orientado al estudio de técnicas sencillas, prácticas y eficaces para conseguir el pensamiento creativo, quien señala que no es cuestión de talento, temperamento o suerte, sino una habilidad a ser cultivada para desarrollar con entrenamiento la actitud mental.

En tal razón, el problema general es planteado así: ¿Qué relación existe entre el pensamiento creativo una herramienta para los estudiantes de diseño de interiores en la Escuela Sencico? En consecuencia, es necesario adaptar técnicas del pensamiento lateral a las situaciones específicas, basadas en el comportamiento del cerebro y de la percepción humana como un sistema auto-organizado, generador de pautas, manifestando el poder del pensamiento lateral en la creación de ideas y la utilidad del pensamiento lógico para desarrollar, seleccionar y utilizar las ideas.

Finalmente, en ese sentido, el objetivo de la monografía es evaluar la relación que existe entre el pensamiento creativo una herramienta para los estudiantes de diseño de interiores en la Escuela Sencico.

**PALABRAS CLAVES:** Creatividad, pensamiento, estrategias, diseño.

## **ABSTRACT**

His monograph has a theoretical basis in the practical approach proposed by the author Edward De Bono (2010) based on creative thinking and the search to use support tools for students of interior design, in order to assess creative thinking and the need that is glimpsed during the construction of classroom projects in the specialty of interior design at the Technical School of Sencico.

The contribution of Edward De Bono, as creator of lateral thinking, is oriented to the study of simple, practical and effective techniques to achieve creative thinking, who points out that it is not a question of talent, temperament or luck, but an ability to be cultivated for develop with mental attitude training.

In such a reason, the general problem is posed as follows: What is the relationship between creative thinking and a tool for interior design students in the Sencico School? Consequently, it is necessary to adapt lateral thinking techniques to specific situations, based on the behavior of the brain and human perception as a self-organized system, generating patterns, manifesting the power of lateral thinking in the creation of ideas and utility of logical thinking to develop, select and use ideas.

Finally, in that sense, the aim of the monograph is to evaluate the relationship that exists between creative thinking and a tool for students of interior design in the Sencico School.



## INTRODUCCIÓN

La creación está por todas partes, aspiramos a que todos seamos creadores. En lo personal, parece que todos aspiramos estamos obligados a crear, aunque solo lleguemos a nuestra propia existencia, se tiene que *“inventar un estilo de vida”*. Sin embargo aplicado al ámbito profesional estamos siempre fomentando esta capacidad, hoy en día es urgente porque permite innovar, recrear, actualizar, imaginar; sobre todo tener un pensamiento original para solucionar problemas. Los centros superiores y en especial donde se centra esta investigación en la carrera técnico profesional de diseño de interiores que tiene una duración de tres años de estudios en la Escuela Superior Técnica Sencico, donde los participantes del primer ciclo académico presentan dificultades para explorar las dimensiones como fluidez, flexibilidad y originalidad dentro del marco del pensamiento creativo. Justamente, las incidencias detectadas en la problemática afectan de manera influyente a las dimensiones como la organización espacial, la conceptualización y la transformación de la forma en el área especializada del diseño de interiores.

Por medio de este estudio se busca que por medio de la creatividad el estudiante desarrolle un conjunto de actitudes, forma de trabajar y secuencia de parámetros, técnicas y métodos. Y así evaluarles en relación al pensamiento creativo, que luego será una herramienta para los estudiantes y el diseño de interiores en la Escuela Sencico en la sede Lima.

El presente trabajo de investigación se desarrolla en tres partes:

En la primera parte la creatividad y el pensamiento creativo, se desarrolla desde una mirada histórica y conceptual, que ayuda a comprender esta capacidad que todo ser humano está llamado a desarrollar.

En la segunda parte el proceso creativo, busca que se conozca las técnicas, las formas cómo llegamos a desarrollar en el ámbito de la formación técnico superior.

En la tercer parte la creatividad una experiencia que trasciende el aula, en esta parte se sistematiza las experiencias vertidas de los estudiantes desde las actividades diarias que se llevan a cabo en las aulas.

Finalmente se ofrecen unas conclusiones que ayudan a comprender el estudio y toda la investigación se sustenta en un análisis de libros, trabajos de investigación que enriquecen a la misma.

# CAPITULO I

## LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CREATIVO

### 1.1 Recorrido histórico

El autor<sup>1</sup> comenta desde que el hombre apareció en la tierra, en la era primitiva, unos 30,000 años a. de C. siendo su actividad principal la caza, la pesca y la recolección, sintió la necesidad de crear sus herramientas. También surgieron sus primeras obras artísticas y sus primeros índices de lenguaje. En esta era, no importaba tanto la belleza de las obras, sino la función social de la creatividad. Al ir en búsqueda de lugares para cazar, lo hacían cantando, con rituales muy creativos, por eso menciona el autor. *“Que no había tiempo para vivir y tiempo para crear, ambos se confundían”*

En la antigüedad, surgen tres acontecimientos en la historia del hombre, que marcan una nueva etapa en su forma de crear: la escritura, el papel y las matemáticas. Con la aparición de la escritura se dan los cambios tecnológicos más influyentes en la historia de la humanidad; surgió la escritura, aproximadamente 10,000 a.C. y se produjeron grandes

---

<sup>1</sup> PARRA DUQUE, Diego: *Creativamente*; Bogotá, Norma, 2003, p. 8.

cambios y la necesidad de emplear pinceles, plumas, tintas y superficies preparadas como el papel de peles de animales, tablas de madera. Los primeros fabricantes de papel fueron los chinos en el siglo II a. C. Luego, se presenta el concepto de la estética para regir el arte, por lo tanto, crear es pensar, medir, conectarse con el mundo real; el arte y la creatividad se orientan hacia lo racional, alejándose de lo mágico y místico de los chamanes. Los artistas ya son reconocidos por sus talentos y comienza a ser desplazados los antiguos chamanes y la capacidad de los artistas está por encima del resto de los hombres. Pero, crear es pensar, es medir, es conectarse con el mundo de lo real. El arte y la creatividad, se dirigen lentamente hacia lo racional.

En la edad media, nace la alquimia, en los laboratorios de un monje o un clérigo, en su afán de conseguir la transmutación de los metales, mediante la combinación de ciertos principios guardados herméticamente. Esta transmutación solo podía ser factible a un catalizador que se llamó piedra filosofal. La historia de la alquimia es básicamente la búsqueda de la piedra filosofal, y los alquimistas confundidos con magos y brujos, sufrieron largas persecuciones por parte de autoridades religiosas. Y en su afán de búsqueda, produjeron indudables progresos en la química de laboratorio, ya que consiguieron preparar nuevas sustancias, inventaron aparatos útiles para los laboratorios de química, como llegaron a desarrollar técnicas que fueron empleadas más tarde por la ciencia de la química.

El análisis del autor compara la alquimia con la creatividad, y nos motiva comentando que, así como la alquimia transforma los metales, la creatividad puede transformarnos y cambiar nuestra forma de vivir. También señala que es posible combinar el mundo de lo mágico con el mundo de lo científico. El Renacimiento, es la época de los grandes genios. Los

artistas de esta época, son científicos consumados, todo lo observan con especial cuidado, lo estudian y quieren imitar la naturaleza y su belleza fielmente, como por ejemplo en las artes plásticas, los cielos dorados e irreales de los cuadros de la época medieval, son reemplazados por los cielos azules y las pinturas planas por las tridimensionales y la arquitectura se vuelve funcional para el hombre y no para alcanzar a Dios el mito de la época medieval. Los pintores estudian el reflejo correcto de la luz, las medidas del cuerpo humano y la ciencia de la perspectiva.

Uno de los grandes genios de la época renacentista nombra el autor fue Leonardo de Vinci pintor, escultor, científico, músico, fabricante de instrumento, diseñador de armas de fuego, anatomista y botánico. Quien manifiesta que la curiosidad y la observación constantes son fuentes principales del ser creativo. Buscar nuestras propias fuentes de conocimiento son principios básicos de la creatividad. Ya, en el siglo XX. El Surrealismo trata de plasmar el mundo de los sueños y de los fenómenos subconscientes, para de esta manera se manifieste el arte. “Creo en el encuentro de dos estados, en apariencia contradictorios, como son el sueño y la realidad, en una especie de realidad absoluta, de sub-realidad” (Breton: 17-32) Breton. La importancia del surrealismo es esencial para el estudio de la creatividad, ya que nos muestra algo que no había sido estudiado en el campo de las artes: que nuestro inconsciente es el campo más fértil para el desarrollo de las nuevas concepciones sobre nuestras propias realidades.

## 1.2 Concepto de creatividad

Etimológicamente el termino crear proviene del latín creare y significa” producir, engendrar, partir de la nada” (Guillera, 2011). Lo cual lo atribuyen las doctrinas religiosas monoteístas a Dios todopoderoso y creador de todas las cosas y desde el inicio de la humanidad se considera a una naturaleza divina y un privilegio entregado a hombres que se les consideraba como elegidos. De tal manera que Platón consideraba al artista como un medio de la divinidad y Sócrates que el don era por inspiración divina. En ese sentido, el concepto creatividad se introdujo por primera vez en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española y que una definición actual y acertada seria “*Creatividad es percibir, idear, expresar y convertir en realidad algo nuevo y valioso*”(Diccionario Real Academia 1984: 29-32). Menciona, que verificando la definición de los principales teóricos es algo incompleto pero que todas ellas abarcan una o más de los cuatro enfoques parciales posibles: el autor, el producto, el proceso y la dimensión social y cultural. Atribuye que estos aspectos siempre están presentes en la creatividad y que las personas de baja capacidad creativa pueden con técnicas y métodos conseguir resultados exitosos y sucede lo contrario con personas creativas que no aplican las técnicas y métodos apropiados. La creatividad de una persona, radica en un conjunto de actitudes, su modo de trabajar y siguiendo parámetros, técnicas y métodos. Luego, una definición completa precisa el autor, deben estar comprendidas estas cuatro fases del acto creativo, en primer lugar, las aptitudes y actitudes del autor, en segundo lugar, el proceso a seguir, en tercer lugar, las características de la obra y en cuarto y último lugar, la evaluación que efectúa la sociedad.

### 1.3 Enfoques de otros autores

Revelan los autores<sup>2</sup> sobre las diferentes teorías que determinan la creatividad, diferenciados de otras capacidades humanas y las clasifican en cuatro ejes o puntos cardinales: la persona, el proceso, la potenciación y el producto. Las aportaciones surgidas de las diferentes teorías interpretadas de la creatividad:

#### 1.3.1. La teoría de la persona creadora

Los autores manifiestan, es imposible separar los términos Creatividad y Persona, comentar sobre uno de ellos es pensar automáticamente en el otro. Dicen:

*“El desligar la creatividad de la persona sólo tiene justificación metodológica, pues la creatividad solo tiene justificación metodológica, la creatividad solo cobra sentido como resultado de un todo. Aquí radica la fuerza de este enfoque de la creatividad, como personalidad creadora”.*

De la Torre dice: “Estaba muy acertado Maslow al afirmar que el problema de la creatividad se centra y se resuelve en la persona. En ella hay que buscar el origen y explicación de cualquier acción humana “.

Maslow: *“Tengo la impresión de que el concepto de creatividad y el de la persona sana, autorrealizadora y plenamente humana están cada vez más cerca el uno del otro y quizá resulten ser lo mismo”.*

---

<sup>2</sup> LA TORRE, Saturnino de, VIOLANT, Verónica: *Comprender y evaluar la creatividad*; Málaga, Aljibe, 2006, p.182-272.

*“Desde que arribe a la conclusión que la esencia de la persona creativa es estar enamorada con aquello que está haciendo, he tenido una creciente conciencia que estas características hacen posible todas las otras características de la persona creativa, coraje, independencia de pensamiento y juicio, honestidad, perseverancia, curiosidad, voluntad para tomar riesgos”. Torrance (en Sternberg)*

### 1.3.2. **El Proceso creativo**

Existe distintos enfoques en diversos aspectos, los autores analizan y sintetizan las teorías tales como:

- Voss & Means.- Analizaron los procesos creativos que preceden y acompañan que suceden en el interior del ser.
- Wallace & Gruber. Determinaron por el estudio directo del proceso creativo de individuos de renombre por sus contribuciones.
- Csikszentmihali & Sawyer.- evaluaron en forma especial la dimensión social del contexto y su influencia en el proceso educativo.

Cita el autor a dos personalidades con etapas de tres y cuatro etapas del proceso creativo.

Helmholtz, considero el proceso creativo en tres fases:

- La Saturación, es la etapa de la reunión de datos.
- La Incubación, el individuo está en estado consciente e inconsciente procesando el problema.
- La Iluminación, cuando surge una nueva solución o respuesta.

Wallas, en su libro *El arte del pensamiento*, destaca cuatro momentos del proceso creativo:



- Preparación. Es la etapa de la investigación en todas las direcciones.
- Incubación. - destacan dos momentos, cuando el individuo está en forma consciente pensando en el problema y acontecimientos mentales inconscientes e involuntarios.
- Iluminación. - momento que surge las ideas o solución de forma instantánea.
- Verificación. - es la fase del análisis crítico, de carácter lógico- racional, que puede evaluar en la reformulación de ideas nuevas.

Los autores como Amabile, Montaner y Stein, manifestaron incluir nuevas etapas al proceso creativo. Steiner, sugiere en la etapa de preparación seria precedida por la formulación de hipótesis. (Wallas: 193-195).

### **1.3.3. El medio**

Los autores señalan que la inclusión del medio, en el desarrollo de la creatividad, su fin es fortalecer la interacción del individuo con el medio que inducen al acto creativo. Autores de este enfoque mencionados por La Torre y Violan, que manifiestan su planteamiento en el medio como mediador de la creatividad:

L.S. Vigotski, Sustenta *“la función imaginativa depende de la experiencia, las necesidades, los intereses y los medios que se les ofrece. El ansia de crear se forma en proporción de la riqueza del ambiente.”*. El autor explica la relación entre la actividad imaginativa con el medio, que se toma elementos que se extiende de la experiencia proporcionada por el hombre y el medio que lo rodea, en la cual las formas creadas aportan emociones y sentimientos influenciados por su entorno.

S. Ariete, expone para ofrecer un medio favorable a la Creatividad se debe incrementar y fortalecer factores de naturaleza socio cultural, como la disponibilidad de ciertos medios físicos y libertad de accesos a ellos, también libertad de expresión y acción. Estas consideraciones son un aporte de elementos a los individuos para su mejor posibilidad creadora.

M. Csikszentmihalyi, plantea

*“Al interior de cualquier condición se crean ambientes y entornos particulares que pueden ser propicios y que, dentro de ese ambiente de fabricación propia, puede facilitarse crear, destacar como hace la mente más abstracta es afectada por los entornos del cuerpo, considerando la necesidad de un medio adecuado como factor impulsor para la acción creadora.”*

S. Torre manifiesta que la creatividad se ha diferenciado de la inteligencia, de la percepción, de actitudes e impulsos y que todo acto creativo interviene la persona, el proceso, ambiente o medio y producto. Son las cuatro “P” de pilares que sustenta el edificio de la creatividad y si fuera una construcción se apoyaría en estos cuatro pilares; persona, proceso, potenciación y producto<sup>3</sup>.

## **1.4 Características del ser creativo**

La ciencia de la psicología viene estudiando el aspecto de la creatividad en cuatro aspectos fundamentales: las personas, los procesos, los productos y los

---

<sup>3</sup> LA TORRE, Saturnino de & VIOLANT, Verónica: *Comprender y evaluar la creatividad*; Málaga, Aljibe, 2006, p.173

ambientes creativos. Científicos como Robert Sternberg, Howard Garner, Tony Buzan, Manuela Romo y otros, según los estudios de algunos de ellos menciona algunas características principales del ser creativo:<sup>4</sup>

- ***Logran desarrollar fluidez***, mencionando un buen número de ideas, antes de llegar a la respuesta única.
- ***Son flexibles***, es decir tienen la habilidad de tener varias respuestas mirando de varios ángulos.
- ***Logran redefinir sus problemas***, para conseguir varias opciones antes de una respuesta concreta.
- ***Busca la originalidad***, teniendo la necesidad de resaltar ante los otros.
- ***La motivación es intrínseca***, nos da a entender que viene de su interior y no de alicientes externos.
- ***Son tolerantes en la ambigüedad***, es decir, son individuos capaces de desenvolverse en distintos sectores y temas diversos, a un solo tiempo. P. 38-39

Margarita Amestoy de Sánchez<sup>5</sup>, agrupa en tres grupos los que considera algunas características de una persona creativa, según algunos autores:

Autores del grupo A, consideran que una persona es creativa cuando tiene:

- Alto nivel de curiosidad
- Interés y pensamiento reflexivo
- Sentido poco usual del humor
- Alto nivel de tolerancia para la ambigüedad y necesidad de aventura
- Autosuficiencia y confianza en sí mismo
- Flexibilidad para aceptar cambios y transformaciones.

Autores del grupo B considera que la creatividad tiene que ver con habilidad para:

---

<sup>4</sup> Cfr. PARRA DUQUE, Diego: *Creativamente*; Bogotá, Norma, 2003, p.39.

<sup>5</sup> SANCHEZ, Margarita: *Desarrollo de Habilidades del Pensamiento*; México, Trillas, 1991, p.13.

- Percibir problemas y lagunas de información.
- Formular y verificar hipótesis.
- Obtener y comunicar resultados.
- Percibir situaciones de manera diferente
- Cambiar enfoques
- Separar el todo en sus partes
- Descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto.
- Utilizar con eficacia el mayor número de elementos al comunicar un resultado o elaborar un proyecto.

Autores del grupo C opinan que una persona creativa es la que:

- Persigue ideas generales y de gran alcance
- Piensa en lo práctico y elegante a la vez
- Atiende a propósitos y resultados
- Considera alternativas
- Evalúa enfoques, procesos y productos
- Va al centro del problema
- Comprende la naturaleza del problema y los principios que auguran su solución
- Se muestra dispuesta a cambiar enfoques, a redefinir el problema.
- Genera patrones de conducta originales
- Muestra movilidad y fluidez
- Va a los extremos y piensa en situaciones intermedias de todo tipo
- Observa detenidamente, capta problemas y oportunidades
- Explora situaciones y muestra percepción aguda
- Se imagina que representa roles, se ve como espectador, como usuario.
- Usa metáfora y analogías para establecer relaciones
- Trabaja más en las fronteras de las habilidades que en el centro de éstas,
- Mantiene principios elevados de trabajo
- Acepta riesgos y fracasos
- Acepta confusión y ambigüedad
- Usa ayudas externas

- Piensa más en términos de proyectos que de problemas aislados
- Es objetiva y subjetiva a la vez. (de Sanchez, 1999)

En un modo de síntesis, estas son las características de la persona creativa mencionada por autores, pero deben darse en espacios que estimulen la creatividad e inducir hacia la alternativa de buscar nuevas ideas y considerando además lo que sustenta el autor Edward E. De Bono en su libro de pensamiento creativo, si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos superar de las habilidades creativas, algunas personas serán, mejores que otras, pero todas habrán adquirido cierta capacidad creativa.

## 1.5 Factores que inhiben la creatividad

Según el autor holandés Roger Van Oech en su libro *Whack on the Side of the Head*, las fundamentales oposiciones para el Hombre en su avance de su creatividad son:

- *Buscar únicamente una respuesta correcta*, el autor menciona que se debe de tratar de buscar varias respuestas, así se tendrá la probabilidad de originar ideas creativas.
- *Tener demasiada fe en la lógica*. Utilizar la lógica apresuradamente bloquea las vías al pensamiento creativo.
- *Seguir siempre la lógica*, las normas son fundamentales, pero de vez en cuando la debemos por a un costado para que puedan aparecer las ideas.
- *Ser demasiados prácticos*, no es muy conveniente porque significa que podemos rechazar ideas antes de ver resultados y tal vez estas puedan darnos buenos resultados.
- *Evitar la ambigüedad*, cuando hay dudas de las ideas el cerebro se esfuerza puede originar nuevos hallazgos por lo que no se debe evitar.
- *Creer que errar es incorrecto*, el equivocarse no debe ocasionarnos pánico, porque son de alguna manera tramos para poder llegar a superiores ideas.

- *Pensar que jugar con un problema es un asunto inútil*, es una parte fundamental para un proyecto creativo.
- *Pensar que un asunto está por fuera del propio campo el conocimiento, es decir que no se debe limitar en solo su campo de conocimientos, porque aventurándose en campos diferentes se puede llegar a un éxito no esperado.* (Parra 2003: 36-37).

## 1.6 Métodos para su desarrollo

Mucho se ha escrito con respecto a este tema. Los autores han relacionado las técnicas de creatividad con el uso que las darán de acuerdo a la especialidad que les toca desarrollar, otros han separado estas estrategias de acuerdo a las edades (Parra, 2003).

Sin embargo, considero de vital importancia mencionar en este estudio las técnicas que propone la psicóloga colombiana Graciela Aldana de Conde, quien en su libro *la travesía creativa* propone métodos basados en los estudios de Carl Jung.

Es importante conocer nuestros arquetipos pues Jung los define como las estructuras básicas de nuestro inconsciente y potenciándolos se puede resolver problemas cotidianos con creatividad. Analiza doce arquetipos de la ‘travesía creativa’ y los considero necesarios describir y comparar con el quehacer creativo del estudiante de la carrera de Diseño de interiores (Aldana de Conde, 1996).

**Arquetipo del Inocente:** Aldana lo relaciona con la capacidad de asombrarse ante los hechos más insignificantes. Por ejemplo: para el estudiante del primer ciclo es sorprendente ver cómo de unos cuantos colores básicos se pueden sacar nuevos matices. Lo que para un diseñador ya es actividad conocida, ellos muestran su sorpresa.

**Arquetipo del buscador:** La psicóloga señala que el buscador disfruta de encontrar nuevas formas de ver las cosas, ayuda a salir de la zona de confort y a no pensar que lo sabemos todo. Ejemplo: en los trabajos prácticos, los profesores les enseñamos a resolver de una forma específica un problema determinado, el ejercicio es encontrar otra forma de solucionar el mismo inconveniente. Se califica la creatividad y efectividad de encontrar la solución.

**Arquetipo del sabio:** Aquí la especialista destaca la pasión que siente el individuo por consumir conocimientos variados y de su interés. Señala que casi siempre cuestiona para develar la verdad. Ejemplo: durante los primeros ciclos la mayoría de estudiantes llegan al aula un poco distanciados de la consulta a libros de la especialidad. Nuestro objetivo como orientadores es familiarizarlos con la investigación bibliográfica para adquirir argumentos sólidos y realizar propuestas con base lógica. Para ello, la asignación de labores académicas de investigación es parte de nuestra filosofía de enseñanza.

**Arquetipo del mago:** es el que transforma las partes negativas que tenemos de uno mismo en algo positivo. Por ejemplo: cuando les pedimos a los estudiantes realizar proyectos con determinadas características, muchos de ellos, sobre todo en las primeras clases afirman no ser hábiles en una u otra actividad; sin embargo, al finalizar el ciclo, con la exigencia y la práctica, transforman sus pensamientos negativos en positivos.

**Arquetipo del guerrero:** la especialista colombiana afirma que este arquetipo permite fijarnos metas claras porque el guerrero no sabe decir no, tiene un alto grado de compromiso con las metas y los resultados. Por ejemplo: este arquetipo el estudiante lo descubre y repotencia ya en los últimos ciclos cuando tiene que resolver situaciones más complejas en donde pone en práctica más de dos cursos a la vez.

**Arquetipo del destructor:** permite romper con aquellos hábitos y costumbres que impiden alcanzar nuestras metas. Nos proporciona fuerza y coraje. Ejemplo: Nuevamente se manifiesta un arquetipo que los estudiantes lo empiezan a utilizar a mitad de la carrera. Al inicio son desconfiados, por ello los orientamos a reconocer sus habilidades para que desarrollen este arquetipo. Y una forma de hacerlo es agruparlos para efectuar trabajos académicos, pero dentro del equipo habrá otros estudiantes que los motiven a producir nuevas ideas y acciones.

**Arquetipo del creador:** el individuo es capaz de inventar problemas para buscar soluciones novedosas. Este arquetipo es el primero que empezamos a repotenciar en los estudiantes pues les fijamos casos para resolver y ellos empiezan a elaborar proyectos en donde de acuerdo a lo que han investigado proponen estrategias de prevención frente a tal o cual problema. Por ejemplo, les damos por misión diseñar un hotel en provincia, ellos indagarán las características de la geografía y el clima de la zona, luego con el arquetipo creador propondrán un diseño que resuelva las complicaciones que se podría tener en el lugar. Su creatividad se incrementará.



**Arquetipo del gobernante:** Aldana señala que esta función coadyuva a que la persona conozca los recursos y personas que lo ayudarán a alcanzar sus metas. El estudiante de Diseño desde que ingresa a su periodo de formación es motivado a no dudar y elegir con determinación sus recursos a trabajar. Acierte o no ese no es nuestro objetivo, sino el de motivarlo a que tome la decisión que tome siempre habrá una enseñanza y una forma de resolver el inconveniente. Ellos deben ser líderes.

**Arquetipo del huérfano:** La psicóloga enfatiza que este arquetipo se despierta cuando la persona experimenta la sensación al saber que en quien confió le ha fallado, puede ser desde los padres, instituciones y hasta la vida misma. Se debe tener cuidado con este arquetipo a fin de evitar que el individuo se victimice y bloquee su lado creativo para resolver problemas. La mayoría de los estudiantes de Diseño de Interiores de la Escuela Sencico proviene de hogares disfuncionales, entre ellos, un gran porcentaje se autofinancia sus estudios. Una de las excusas muy usadas por ellos, cuando se trata de la entrega de sus deberes académicos es sacar a relucir este detalle. Para nosotros es oportunidad de reforzar su crecimiento emocional con la exigencia de lo que está destinado a entregar. Si se deja de lado este aspecto, puede influir en que su creatividad sea menor a la del resto de sus compañeros.

**Arquetipo del bienhechor:** es la capacidad de dar y servir a los demás de manera asertiva y con generosidad. A veces la creatividad puede ser bloqueada cuando se carece de este factor. La realidad peruana ha opacado a este arquetipo en gran parte de la población. Es muy frecuente encontrar a estudiantes que prefieren hacer todo solo para ellos y evitan compartir con los demás sus ideas. Por ello, los incentivamos a trabajar en equipo.

**Arquetipo del amante:** Según Aldana este arquetipo representa la intensidad con que las Personas se aferran a la vida, al despliegue de fuerza y vitalidad de la personalidad.

Como mencionábamos en párrafos anteriores, la situación actual de nuestra sociedad está Invadida por la depresión y la falta de entusiasmo para hacer las actividades diarias. Los Estudiantes no son ajenos a ello y muestran cierto desgano al realizar deberes. Aquí la Labor es predominante ya que si no repotenciamos este arquetipo la creatividad de los Alumnos seria nula.

**Arquetipo del bufón:** La psicóloga colombiana describe que sería conveniente motivar a tomar con humor la vida, salir un rato de la rigidez y seriedad de otros arquetipos. Resulta motivador recordar anécdotas con humor, aunque en el momento se haya vivido momentos angustiantes, pero de ahí viene el aprendizaje. Este arquetipo lo incentivamos cuando en algún momento comentamos alguna anécdota de nuestros años como principiantes en el diseño. Ellos se familiarizan, ríen y aprender lo que se debe o no se debe hacer.

Luego, estos doce arquetipos me son familiares pues los trabajamos en el aula para motivarlos a crear. Si bien ellos los dominan en ciclos avanzados, la mayoría de estos los trabajamos en los primeros ciclos para motivar a su creatividad. (Parra, 2003: 175-186)

Se debe asumir cuatro roles, a la hora de enfrentarnos a un proceso creativo, a través de este procedimiento vamos encontrando ideas originales y debemos ir organizándolas y procesando nuevas formas y de alguna manera encontramos nuevas posibilidades y las cuales vamos uniendo conceptos y escoger la idea ganadora. El consultor holandés Van, sugiere asumir **cuatro roles** para seguir un proceso creativo y los considero necesarios referirlos y compararlo con la tarea creativa que tiene que seguir los alumnos de diseño de interiores, para lograr proyectos exitosos.

***El explorador*** la etapa donde se conoce el problema y el autor manifiesta que se debe concentrar la energía en buscar soluciones y buscar nueva información, por lo tanto, es donde se convierte en un *explorador*. Sugiere también identificar un problema a la vez y buscar información en áreas diferentes a la suya, atravesando fronteras, buscando nuevas ideas, esperando lo inesperado. Es el papel que asume el estudiante, al recibir la tarea de un proyecto por resolver y tomarse un tiempo para la investigación.

***El artista*** el momento que debe combinar, redefinir, modificar y jugar con la información recogida y llegar a ideas nuevas y diferentes, es donde cumple el rol de artista. El autor sugiere dejar madurar sus soluciones y tomarse el tiempo necesario para llegar a soluciones realmente creativas.

***El juez*** el momento donde se evalúa las ideas e iniciar el proceso de selección y el juez debe ser tajante y selectivo. El autor recomienda en el rol de juez, evaluar las ideas de acuerdo a la definición si el producto es realmente creativo y hacerse preguntas esenciales como: ¿La solución del problema que definí va ser algo sorprendente, si llega al mercado? ¿Cuáles son las posibilidades de éxito de mi idea? ¿Cómo puedo hacer un diagnóstico previo de estas posibilidades? ¿A quién puedo consultar para llegar a conocer estas probabilidades? Y llegar a un veredicto final, ¿Con qué idea se queda?

***El guerrero***, es la etapa que debe pasar de la idea a la acción y el momento de hacer el papel de luchador y no perder el tiempo dándole vuelta al asunto y juzgando si la idea es buena o mala, simplemente la lleva a cabo y espera resultados, como en el campo de batalla que no tenemos tiempo de pensar, solo actuar por instinto. El autor recomienda cuando se está asumiendo el rol de guerrero, establecer un plan de acción claro y concreto. Dejar las excusas y poner en marcha sus ideas; sea tenaz; siga adelante, sepa que las buenas ideas

requieren labor y gallardía. Y preguntarnos: ¿Qué obstáculos pueden interponerse? Y ¿Cómo puedo evitarlos? (Roger Van Oech, 1986: 169-173).

## 1.7 Tipos de Pensamiento

Según el autor<sup>6</sup> aproximadamente de 400 a 300 a.C. se descubrió el pensamiento clásico, griego y romano por la banda de los tres compuesta por Sócrates, Platón y Aristóteles, fundamentado en el análisis, el juicio, el argumento y la crítica.

Bono dice: “*Nos abrimos paso al pensamiento encajados al procedente del pasado*”

El primer paso para el pensamiento es el análisis, para la resolución de un problema es necesario diseñar un camino para ir adelante, es preciso un diseño creativo. El razonamiento es un medio insuficiente para explorar un tema, en vez del razonamiento podemos usar el pensamiento lateral.

El autor manifiesta pensar es una cualidad humana por excelencia. Porque pensar determina nuestra felicidad y el éxito en la vida porque necesitamos pensar para hacer planes, tomar iniciativas, resolver problemas, abrírnos a las oportunidades y diseñar nuestro camino hacia adelante. Porque pensar es divertido y se puede disfrutar con ello si aprendemos como hacerlo, de lo contrario seríamos como un corcho flotando en una corriente sin control, sobre nuestro destino.

El autor comenta que hay muchas personas muy inteligentes y no son buenas pensadoras y otros menos inteligentes que han desarrollado un nivel alto de pensamiento. Porque pensar nos dice E. De Bono es una habilidad que se puede aprender, practicar y desarrollare.

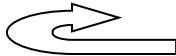
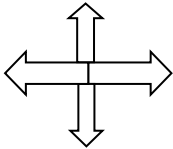
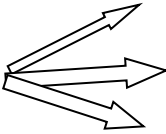
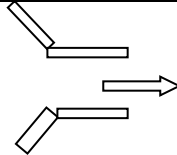
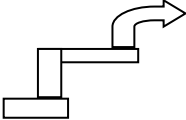
---

<sup>6</sup> Bono, Edward: *Aprender a pensar por ti mismo*; Barcelona, Paidós Ibérica, 2002, p. 27-36

Edward E. De Bono, expone cinco etapas del pensamiento:

- **TO** Indica la meta, el propósito, un objetivo del pensamiento ¿a dónde vamos? ¿qué queremos obtener?
- **LO**. Indica la información disponible y lo que necesitamos ¿cuál es la situación? ¿que sabemos? Las percepciones también se incluyen aquí.
- **PO**. Es la etapa de la posibilidad en ella podemos crear soluciones y posibles enfoques ¿cómo lo hacemos? ¿cuál es la solución? Esta es la etapa generativa.
- **SO**. Reduce, revisa y elige entre las posibilidades. Es la etapa de las conclusiones, las decisiones y la elección. Es la etapa del resultado.
- **GO**. Indica el paso a la acción ¿Qué vamos hacer al respecto? ¿Qué viene luego? ¿Qué sigue a nuestros pensamientos? (Bono, Edward, 2002: 27-36)

**CUADRO 1:**  
**LAS CINCO ETAPAS DEL PENSAMIENTO CREATIVO**

TO	LO	PO	SO	GO
				
Sabemos a dónde ir existe un conocimiento del propósito del pensamiento y deseo de alcanzarlo.	Significa investigar en todas las direcciones. Buscar información en todas partes	Las líneas discontinuas significan posibilidades. Es la etapa de crear múltiples posibilidades, todavía no son líneas de acción.	Significa la reducción a un solo producto. Las posibilidades se reducen a un solo producto.	Esto significa progresar hacia adelante y hacia arriba esto implica acción positiva y constructiva.

Fuente: Por el Investigador.

### 1.7.1 Hemisferios Cerebrales

Comenta el autor <sup>7</sup>que el médico cirujano Roger Sperry en 1981, recibe el premio Nobel de Medicina, por su hallazgo vinculado a los hemisferios cerebrales. Manifestando, que son dos hemisferios cada uno con características propias pero que se complementan. El hemisferio izquierdo dice Sperry es verbal, secuencial, lógico, lineal. Racional y analítico. El cual se ha incrementado gracias a la educación, la cultura y los parámetros sociales. Y el hemisferio derecho, es imaginativo e intuitivo el cual se desenvuelve con las acciones creativas.

El doctor Sperry, evidencia las diferencias de cada una de los hemisferios cerebrales las cuales procesan de la siguiente manera:

- *Hemisferio izquierdo*
  - Es verbal, la cual controla el habla, la lectura y la escritura; recuerda nombres y hechos.
  - Es analítico, observa los detalles y las partes; no examina el todo
  - Juzga y valora
  - Es lineal, es decir encausa paso a paso la información.
  - El lógico, contesta a una sola causa con un efecto.
  - Es literal, interpreta las palabras de manera literal
  - Es matemático, responde ante los conflictos matemáticos y numéricos.
- *Hemisferio derecho*
  - Es imaginativo, recuerda imágenes.
  - Es holístico, indaga por el conjunto de cosas y no ve detalles
  - Es simultáneo, encausa varias informaciones al mismo tiempo.
  - Es metafórico, analiza los mensajes por analogías
  - Es emocional, enfatiza lo asuntos de temas emocionales.

---

<sup>7</sup> PARRA DUQUE, Diego: *Creativamente*; Bogotá, Norma, 2003, p.163-165.

- Es espacial, cultiva un especial dominio sobre la información espacial y de ubicación.

La diferencia de los dos hemisferios tiene valor, pero que se ha desmedido dar importancia al desarrollo del hemisferio izquierdo, hasta convertirlo, en algo dañino y potencialmente negativo para el desarrollo de la creatividad. Ejecutando un PET (Positive Emission Tomography) se puede apreciar en forma de destellos de radiación, cuando el hombre esta entregado al pensamiento creativo, que los dos hemisferios están en actividad en forma simultánea. (Bono, 2010: 69-70)

### **1.7.1 Pensamiento Lógico**

El pensamiento Lógico regido por el hemisferio izquierdo del cerebro, el cual es el del lenguaje, el analítico, el lógico, el matemático, como lo analizamos en el punto anterior (Sperry, 1981).

E. De Bono<sup>8</sup>expone el pensamiento vertical presenta procedimientos cognitivos fundamentales en el análisis, síntesis y el juicio selectivo. Solo indaga lo que está relacionado con el objetivo del tema y llegando a una conclusión a través de una serie de fases ordenadas. El pensamiento vertical influye en el desarrollo de habilidades fundamentales de la lógica y la que se consideraba como la forma única de desarrollo del pensamiento, en las escuelas. El pensamiento vertical está dirigido a usar formas aprendidas para llegar a un resultado. El pensamiento lateral adiciona la efectividad del pensamiento vertical al aportarle nuevas ideas para su proceso lógico. Ambos se complementan, se necesita la habilidad de ambos,

---

<sup>8</sup> BONO, Edward de: *Pensamiento creativo*; Barcelona, Paidós, 2012. P69.

aunque como menciona Bono siempre la educación ha rendido culto al pensamiento lógico (E. De Bono, 2003: 9-60)

### 1.7.2 **Pensamiento Creativo**

El autor<sup>9</sup> define al pensamiento Creativo como una postura de observar las cosas de diferente manera y liberar la mente de ideas antiguas y motivar la nueva y lo hace a través de la chispa, la creatividad y el ingenio agregando los procesos mentales con los que está ligado. Y el modo más efectivo de cambiar las ideas no es externo sino de manera interna, mediante la modificación de la información, revisión de supuestos y la creación de nuevas ideas. El pensamiento Creativo tiene como propósito el cambio de estructuras de modelos, no combina como el pensamiento vertical, sino trata de descomponer la estructura del modelo (concepto, idea, pensamiento o imagen) con la finalidad de la reestructuración y de llegar a un modelo óptimo. Citando que al reunir información y procesarlo de una manera diferente, es decir la mente tiene modelos fijos de conceptos lo que restringe la probabilidad de usar nueva información, tarea del pensamiento lateral es la reordenación de la información contenida y conseguir un modelo mucho mejor. El pensamiento Creativo es una actitud mental y un método de manipular información. No provoca dudas ni caos en las ideas establecidas, reconoce la extrema utilidad de estas, pero si niega que sea útil un único modelo, no acepta la rigidez, sino que intenta contrarrestar su formación, buscando modelos alternativos con el mismo contenido.

---

<sup>9</sup> BONO, Edward de: *El pensamiento creativo*; Buenos Aires, Paidós, 2010, p. 70



La primera actitud que debemos tener para lograr tener un pensamiento creativo, es la exploración de alternativas, el pensamiento lateral explora éstas alternativas, mediante la reordenación de la información disponible. E. De Bono dice: la diferencia entre el pensamiento lógico y el pensamiento Creativo, es la finalidad de la búsqueda:

- El objetivo del pensamiento lógico, buscar alternativas, para encontrar la mejor solución.
- El pensamiento Creativo tiene por objetivo: conseguir varias alternativas, para analizar la más conveniente o una de las encontradas puede ser el inicio hacia una nueva idea o una de las halladas constituye sin mayor elaboración, una solución encontrada o una de las alternativas provoca reordenar la información y encontrar un nuevo modelo que constituye una solución sagaz. El autor explica que el pensamiento creativo es una habilidad no es cuestión de talento individual. Debe tomarse en cuenta desde el punto de vista teórico y práctico.

En el aspecto teórico, el autor enfatiza que el aprendizaje basado solamente en la información no es adecuado para el ser humano porque no genera el pensamiento creativo y más aún si solo se analiza de manera numérica cómo estudiar los resultados de una estadística y aprenderlos de memoria. En tanto, E. De Bono, recomienda proponer ante cualquier análisis una o varias hipótesis, esas respuestas tentativas a cualquier dilema. En cada una de ellas se aplica un proceso cognitivo que amplía nuestros conocimientos y mientras mayor sea nuestra cantidad de información que poseamos, mejor será nuestro pensamiento creativo. Determina que si antes se pensaba que la creatividad era considerada como una habilidad que nace junto con el individuo, hoy demuestra todo lo contrario, que la decisión de la

persona determinará el nivel y grado de creatividad de desee ejercer. La teoría descarta el hecho de atribuirle cierta dosis de creatividad a los hemisferios cerebrales. Ambos lados son útiles en el proceso del pensamiento creativo. En el aspecto práctico, Bono desmitifica el hecho de que la creatividad surge solamente en grupo, pues el ser humano de manera individual logra desarrollar esta habilidad tanto como lo puede ejecutar dentro de un equipo.

Manifiesta para aumentar las posibilidades de producción de nuevas ideas, se debe tener un sistema de información organizados, del cual se construyen y usan pautas a partir de unos análisis del comportamiento y del comportamiento potencial de tales sistemas podemos conseguir una idea muy clara de la naturaleza de la creatividad coincide con la lógica de la creatividad. El autor explica que no basta la comprensión de la lógica de la creatividad, necesita de un segundo nivel de beneficio y se relaciona con la motivación, para que la persona enfoque su atención a un determinado punto y solo después dedicarse al pensamiento lateral, ya se encuentra en un estado anímico de encontrar nuevas ideas.

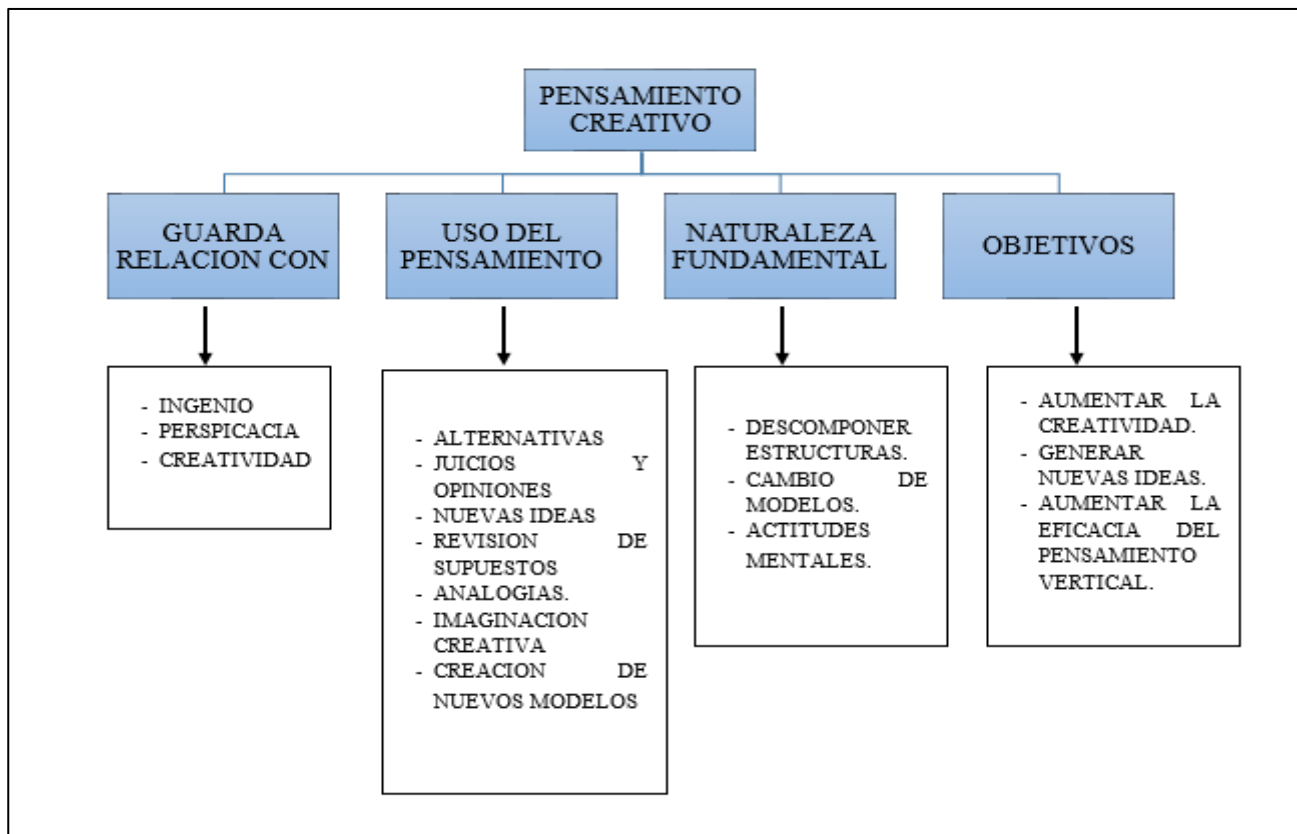
Los puntos que expone E. De Bono, mientras más información se tiene, mejor será el resultado del trabajo y en esta etapa también la creatividad desempeña un papel importante en la recopilación de información. Defiende su teoría que, si se proporciona entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, el individuo podrá superar el nivel de creatividad, lógicamente que unas personas serán mejores que otras, pero todas habrán adquirido cierta capacidad creativa, inclusive el autor

manifiesta que el entrenamiento al pensamiento creativo puede dar resultados sorprendentes (E. De Bono, 2003:10-76).

Bono<sup>10</sup> Declara que utiliza la terminología de “pensamiento creativo” y “pensamiento lateral” según el contexto, porque la expresión “pensamiento creativo es más conocida y no quiere confundir a los lectores, aunque dedica los nuevos conceptos y las nuevas ideas al pensamiento creativo y al pensamiento lateral lo reserva para las técnicas y los instrumentos del desarrollo del pensamiento (E. De Bono, 2003: 100-102).

---

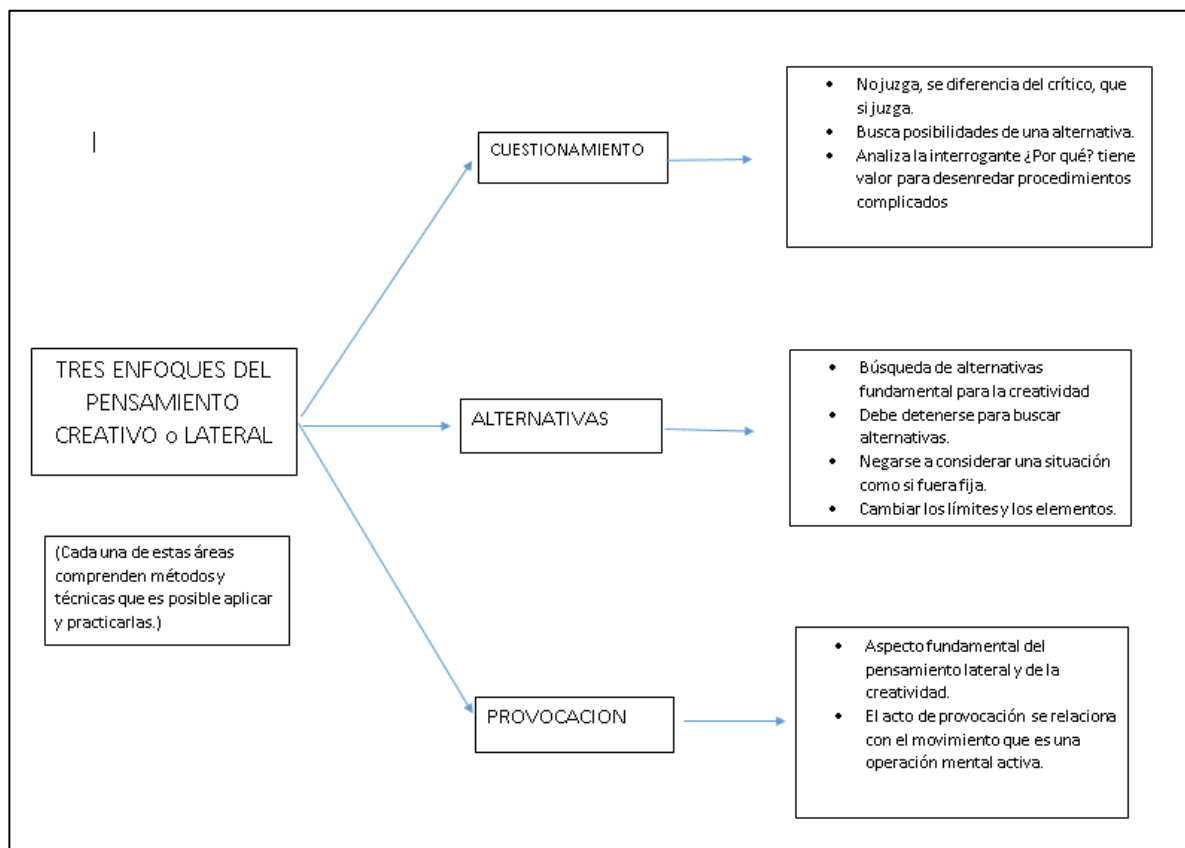
<sup>10</sup> BONO, Edward de: *El pensamiento creativo*; Barcelona. Paidós, 2010, P. 100.



**CUADRO 2:**  
**DEFINICIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE EDWARD DE BONO**

Fuente: Elaborado por el investigador.

**CUADRO 3:**  
**ENFOQUES DEL PENSAMIENTO CREATIVO**



Fuente: Elaborado por el investigador.

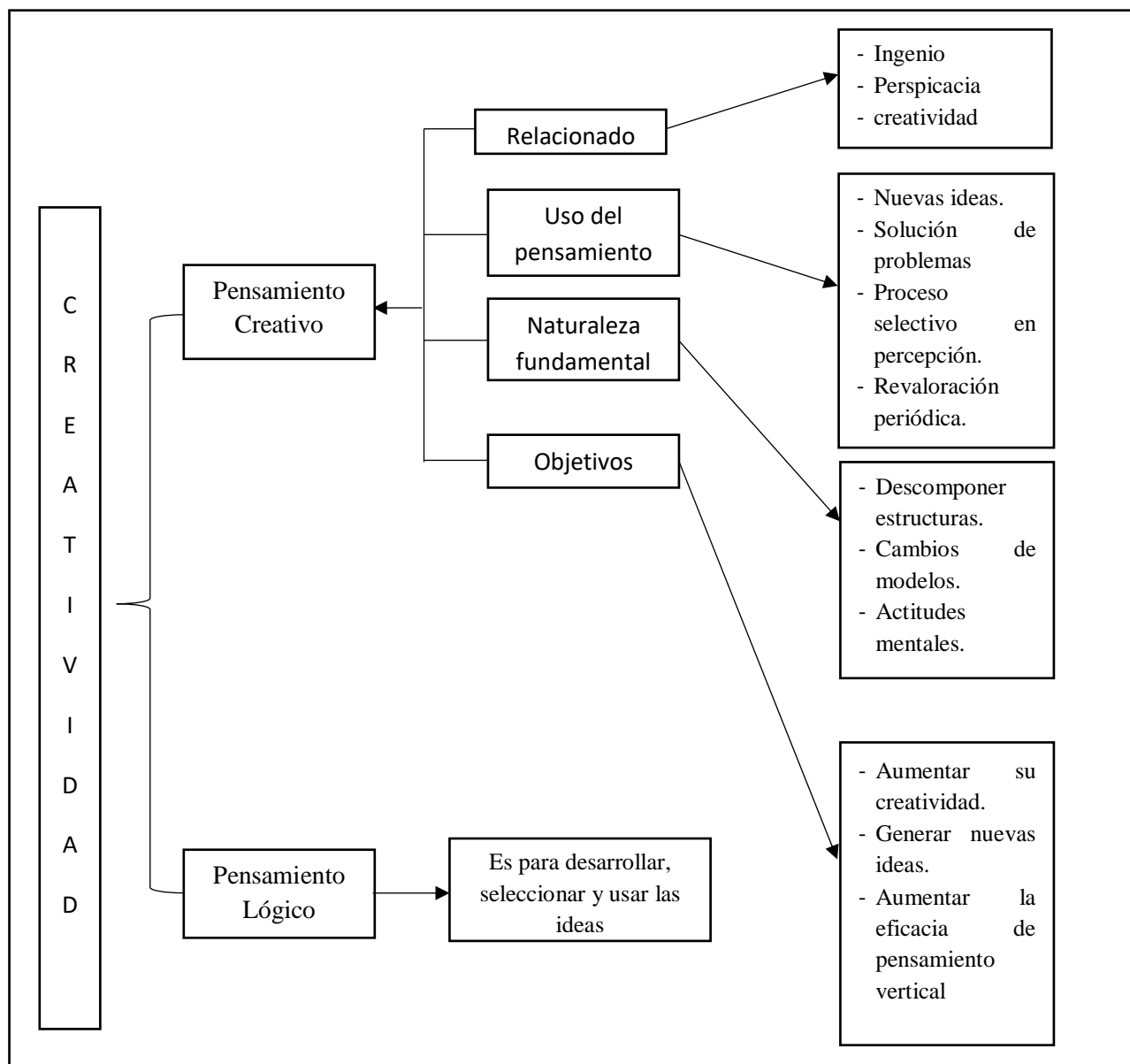
### 1.7.3 Diferencias entre el pensamiento Creativo y el pensamiento Lógico

Estos dos pensamientos no son contradictorios, se complementan mutuamente, no se trata de evaluar cuál es más eficaz la mayoría de los individuos consideran el

pensamiento lógico como el pensamiento efectivo, lo que sucede en un modelo educativo tradicional. Mientras el lógico trata de ser selectivo, el creativo trata de buscar todos los caminos y de encontrar nuevos enfoques, asociándose a factores externos y provocar una disgregación del modelo, lo importante es la efectividad de las conclusiones para el pensamiento lateral (E. De Bono, 2010). El Lógico avanza solo en forma gradual, cada paso que da depende del anterior en cambio el lateral no tiene que seguir un orden predeterminado, puede saltarse un paso y descubrir un excelente camino.

El Lógico se mueve solo si hay una dirección y emplea solo un enfoque y una técnica específica, el lateral se mueve para crear una nueva dirección, aspira al cambio y al movimiento u una restructuración de los conceptos. En el pensamiento lógico cada paso debe de ser correcto, apropiados para la matemática y la lógica, lo contrario para el pensamiento lateral este requisito no es fundamental solo el resultado que sea el correcto. El pensamiento lógico se basa de carácter inalterable en la rigidez de los conceptos, en cambio, el pensamiento lateral en la flexibilidad de los conceptos para provocar nuevos efectos. El pensamiento lógico tiene fe en llegar a un resultado, en cambio el pensamiento creativo, no garantiza una solución necesariamente aumentando si las probabilidades de llegar a un resultado óptimo.

**CUADRO 4:**  
**EL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL PENSAMIENTO LÓGICO**



Fuente: Elaborado por el investigador.

#### 1.7.4 Técnicas y métodos para el desarrollo del pensamiento Creativo

Es necesario utilizar técnicas que apoyen el uso del pensamiento lateral en problemas concretos. Su objetivo principal dice el autor: “*es desarrollar costumbres que paulatinamente se transforme en una actitud lateral consecuente*” (E. De Bono, 2010). El autor manifiesta que las técnicas deben ser planificadas con anticipación y usadas sistemáticamente, solo requiere de disciplina y de algún esfuerzo. Las técnicas del pensamiento lateral pueden ser usadas en cualquier ocasión que requiera pensamiento lateral, pero recomienda que se debe formular la tarea creativa de un modo adecuado. El pensamiento creativo se puede aprender como cualquier disciplina manifiesta el autor, con métodos y técnicas para desarrollarlas de manera sistemática el pensamiento lateral, es, Algunas de las técnicas dadas por E. De Bono, las que se consideran más convenientes para las estudiantes de diseño de interiores: la pausa creativa, el foco, el cuestionamiento, las alternativas.

- **La pausa creativa**

El autor señala que es una técnica muy sencilla, pero no por este motivo es fácil de hacerla y que se debe convertir en un hábito mental en todos los que aspiren ser creativos. La pausa creativa es interrumpir la rutina y prestar atención a un tema y no tiene que ser muy prolongado, ni rebobinarse los sesos



y desvelarse por producir una idea nueva. El objetivo de la pausa es: “Quiero hacer una pausa para pensar sobre el tema”. La pausa creativa es una breve suspensión en la que el pensador se pregunta: ¿Quiero observar aquello? ¿Quiero prestar atención a esto? ¿Será ésta la única manera posible de hacerlo? *“La pausa es una manera concreta de manifestar el esfuerzo creativo, ante uno mismo o ante los demás. Es una inversión en creatividad y una inversión en la construcción de técnicas creativas.”* (E. De Bono, 2010: 136-137).

- **El foco**

En centrar la atención en un punto. El “foco simple” es un instrumento creativo y tiene gran importancia, como objetivo, para el desarrollo de la creatividad. El autor menciona que la pausa creativa y el foco simple no son idénticos, pero se incorporan, la pausa creativa se detiene en el proceso de acción del pensamiento y el foco hace un esfuerzo por elegir un nuevo punto de atención.

El “foco específico”, es centrarse en una “tarea creativa definida”, es donde se aplica, menciona el autor, la técnica del pensamiento lateral de una manera seria, deliberada y formalmente, con el objetivo de generar nuevas ideas.

El autor clasifica en dos tipos de focos:

1. Tipo de foco de área general
2. Tipo de foco de propósito.

El foco de área general, determina objetivos en un campo. Ejemplo: quiero ideas nuevas en el área de restaurantes. El foco del propósito, el autor lo menciona como el foco creativo como el intento de perfeccionamiento de determinada área. Necesitamos ideas para aumentar la rapidez de la atención.

**El cuestionamiento.** El cuestionamiento creativo es una insatisfacción creativa, menciona el autor, consiste en el intento de encontrar siempre la verdadera razón y preguntar siempre porque, a diferencia del cuestionamiento crítico, que es el que evalúa u juzga. El cuestionamiento creativo tiene su objetivo para desenredar procedimientos complicados y tener interrogantes como:

¿Por qué esto se hace de este modo?

¿Por qué hay que hacerlo así?

¿Existen otras maneras?

- **Alternativas.** El autor dice, la búsqueda de las alternativas es fundamental para la creatividad, considerando respecto a algo existente. La búsqueda de alternativas no es un proceso fácil. En la búsqueda de las alternativas, se considera un propósito que puede denominarse manifiesta el autor “punto fijo”, es decir la referencia para determinar de alguna manera el propósito de las alternativas de lo contrario surgirían interrogantes como:

¿Alternativas con respecto a qué?

¿Con referencia a qué?

El autor dice, que los puntos fijos son en realidad “conceptos” y se dan de dos maneras:

De propósito o de características de grupo.

Por tal motivo dice el autor, se debe manifestar con claridad y precisión el concepto que se utilizara como punto fijo. El autor manifiesta, que es difícil trabajar a nivel de conceptos, conviene iniciar a través de una idea y después retroceder para llegar al concepto. Un concepto se expresa como un propósito,

con significado, que aparece como una idea abstracta. Tres tipos básicos de conceptos:

El concepto de finalidad, se refiere según el autor ¿qué pretendemos hacer?

¿Cuál es el propósito de la actividad?

El concepto de mecanismo, ¿cómo funciona? ¿Cómo se realiza el propósito?

¿Cuál es el mecanismo operativo? ¿Qué sucede?

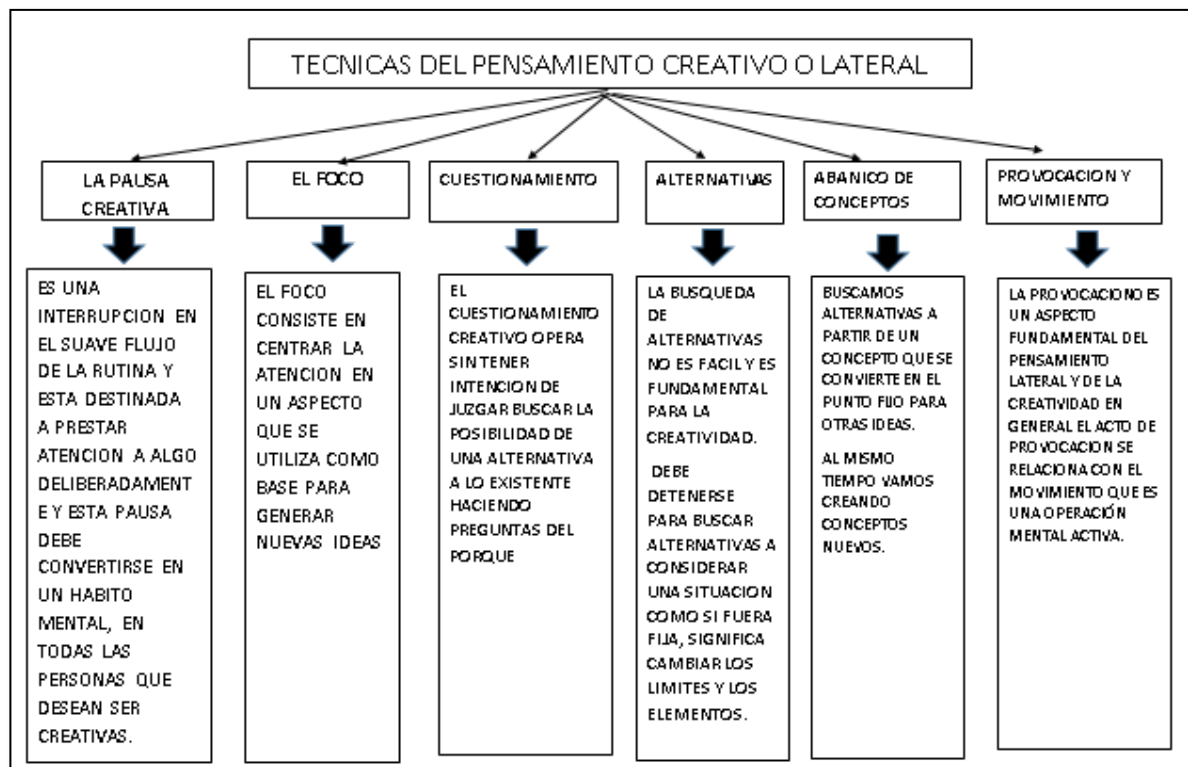
El concepto del valor, ¿por qué esto es útil? ¿Qué valor tiene? ¿En qué reside ese valor? ¿Por qué ese detalle es valioso?

E. De Bono manifiesta, el uso de conceptos está determinado por lo que uno puede conseguir después con él en la creación de ideas.

El traslado de “idea” al “concepto” y viceversa debe ser permanente en las personas creativas o las que tratan de serlo (E. De Bono, 2010: 139-214).

CUADRO N° 5:

RESUMEN DE LAS TÉCNICAS DEL PENSAMIENTO CREATIVO



Fuente: Elaborado por el investigador.

**“Sesiones para fomentar la imaginación creativa” (E. De Bono, 2010)**

Estas sesiones se deben realizar en grupos no menores de 6, ni mayor a 15 personas. Intervienen dos personajes importantes como son:

El director, tiene como misión guiar las sesiones, aunque no debe controlarlas, ni dirigir las, debe desempeñar la siguiente tarea:

1. Impedir que se valoren o critiquen las ideas, sean de quien sean.
2. Evitar que más de una persona hable al mismo tiempo.
3. Comprobar que el anotador valla registrando adecuadamente las ideas.
4. Los tiempos libres puede sugerir sus ideas.
5. Propone varias formas de tratar el problema

6. Define el problema central al inicio de la sesión y cuando las ideas se están desviando debe volver a recordarles su definición original.
7. Cierra la sesión a la hora prevista. (es suficiente que la sesión dure 30 minutos)
8. Participa en la elaboración de la lista final de las ideas.

### **El Apuntador o anotador**

La función del anotador es anotar las ideas emitidas durante la sesión, de manera rápida y deben de tener sentido, no solo en el momento sino después de las sesiones. Estas son necesarias en caso sea conveniente leerlas al final de la sesión. Esta sesión tiene como características:

- Estimulo reciproco
- Aplazamiento en la formación de juicios
- Marco especifico

En estas sesiones de imaginación creativa el componente separador proviene de ideas dadas por los otros integrantes del grupo. Una persona puede ser productiva en la mente de otra persona al combinar conceptos. Ninguna de las ideas es tan mala que no se pueda expresar, de debe aplazar la valoración de las ideas y de los juicios anticipados como: ¡no es práctico! ¡Esto se han intentado ya sin éxito! ¡Es una idea inaplicable! ¡Nadie lo aceptaría! ¡Esto no es nuevo! ¿Qué hay de original en esta idea?. En las sesiones de imaginación creativa demanda un marco específico, es decir un ambiente adecuado, en que los integrantes se sientan cómodos y libres en un ambiente liberado, para poder expresar sus ideas cómodamente (E. De Bono, 2010: 162-178)

### Método “Seis sombreros para pensar”

El propósito de este método es desarrollar el pensamiento *“hacer una cosa por vez, y separar la lógica de la emoción, la creatividad de la información, y así sucesivamente”* (E. De Bono, 2010). Y el segundo propósito es permitir la *“variación”* del pensamiento que permite al individuo de su rol habitual, llevarlo a pensar de un modo distinto y asumir roles de personajes, representados en seis sombreros de distintos colores y cuando se origine el cambio de sombrero, tienes que cambiar de rol.

- **El Sombrero blanco.** - colocarse este sombrero, representa para el pensador la función de neutralidad y de objetividad, es decir se ocupa de hechos objetivos y de cifras y es un transmisor de información. No trata de analizar ni dar opiniones, se esfuerza por ser neutral y dar la información. Según el autor, este sombrero es el que exige más habilidad porque debe desarrollar la objetividad de un observador científico. El uso del sombrero blanco, da lugar a demasiada información, es preferible pedir precisar la información.

Dice el autor, *“el propósito del pensamiento del sombrero blanco es ser practico. Por eso debemos ser capaces de presentar toda clase de información. La clave consiste en enmarcarla adecuadamente.”* (E. De Bono, 2010).

- **El Sombrero rojo.** - El pensamiento del sombrero rojo se refiere a emociones, sentimientos y aspectos no racionales del pensar. El colocarse el sombrero rojo, le da la oportunidad de poder expresar las emociones, los sentimientos y las intuiciones, sin necesidad de explicarlos o justificarlos, el sombrero rojo refrenda este aspecto *“irracional”*, pero no se debe exagerar, ni correr el riesgo de conducirlo a un absurdo extremo ni nunca debe ser el intento de justificar los sentimientos o de basarlos en la lógica. El sombrero rojo abarca dos tipos de sentimientos, el de las emociones fuertes, como el miedo y el disgusto hasta las más sutiles y el de las intuiciones, sensaciones, preferencias, sentimientos estéticos y otros no justificables de manera visible.

- **El sombrero negro.** -El pensador del sombrero negro, se ocupa del juicio negativo, señala lo que está mal, lo incorrecto y lo erróneo. Señala porque algo no va funcionar, es el sombrero de la cautela. Señala los riesgos y peligros, el que ayuda a ser cautelosos y esquivar el peligro y las dificultades. Es el sombrero previsor y cuida de no malgastar inútilmente el tiempo y la energía.
- **El sombrero amarillo.** - Es el del pensador optimista, y el autor lo relaciona con el color de los rayos solares y de la luminosidad. Está concentrado en el beneficio, en un pensamiento positivo y constructivo, surgiendo de él propuestas concretas. Se ocupa del accionar e inducir para que las cosas sucedan. Su objetivo es la eficacia.
- **El sombrero verde.** - Es para el pensamiento creativo. La persona que use el sombrero verde va utilizar el lenguaje del pensamiento creativo. El autor relaciona el color verde, con la fertilidad, el crecimiento y el valor de las semillas. Se encarga de explorar alternativas, va más allá de lo que se conoce, lo evidente y lo aceptado. El pensador no se detiene en evaluar, avanza buscando otros caminos, siempre se encuentra en movimiento. Otro de los elementos importantes en la provocación para salir de las normas habituales de pensamiento, inherentes del pensamiento lateral, saltar de sistemas auto organizados para generar nuevas percepciones.
- **El sombrero azul.** - El autor relaciona el color azul, con el cielo, que ve todo desde arriba y nos transmite distanciamiento, tranquilidad y autodomínio. El pensador del sombrero azul, es alguien como un director de orquesta; es el sombrero del control, el supervisor, el que refuerza y aplica el orden y el respeto a las reglas del juego. Es el que define los temas a que debe guiarse al pensamiento, el que define el foco, determina el problema y elabora las preguntas (E. De Bono, 2010: 35-206)

## **CAPITULO II: EL PROCESO EDUCATIVO EN DISEÑO DE INTERIORES**

### **2.1. Diseño de interiores**

Diseño de interiores es una disciplina proyectual, que se involucra en el proceso de transformar espacios interiores y hacer más estético y funcional el espacio, para su mayor bienestar y eficacia en todas sus actividades. Es un proceso de creación visual, con el propósito de cumplir exigencias prácticas. Diseño de interiores, es una práctica creativa que analiza la información pragmática, establece una dirección conceptual, refina la dirección del diseño y elabora documentos gráficos de comunicación y construcción. Diseño de interiores no es un arte, aunque lo parezca. Los artistas manejan la estética. Los diseñadores tienen que contemplar este aspecto y otros más. El diseñador está muy consciente de la funcionalidad: combina el arte con la tecnología para crear un ambiente y objetos útiles y disfrutables a la vez<sup>11</sup>.

La disciplina del interiorismo realiza un enfoque integral del espacio donde los hombres viven y no simplemente hacer que lugar quede hermoso. Se propone encontrar soluciones al conjunto de problemas y proponer una solución que armonice en forma equilibrada

---

<sup>11</sup> Cfr.<http://planetadiseño.com/diseñodeinteriores/html.30dejuliodel2015a> las 17:00 horas



con el requerimiento deseado, aumentando de esta manera dándole de esta manera un significado especial al espacio en el cual se desenvuelve. Así de esta manera un buen diseño, pensado a medida del usuario hará beneficioso en su estado de ánimo y desarrollo de su vida (Dodsworth, 2009).

## 2.2. Proceso del diseño

El desarrollo de las partes del proceso, involucra buen tiempo en la parte de gestión, además del diseño del proyecto (Dodsworth, 2009). Dentro del proceso, los deberes individuales se encuentran relacionados y dependen unas de otras:

- **Análisis.** -En esta fase se comprenden dos etapas, la primera evaluar qué tan complejo es el proyecto y lo complejo, lo cual permitirá evaluar el tiempo y los recursos primordiales para completar y esto permitirá emitir un presupuesto.  
La segunda fase de análisis, se obtendrá conclusiones respecto al estilo y el contenido respecto a la creación del concepto principal que genere idea.
- **Desarrollo.** -Es la etapa donde se concreta el proyecto atendiendo necesidades del usuario se genera las ideas y donde descubrimos lo fascinante de crear algo especial y poder transformarlo en algo único. Esta es la fase motivadora de los diseñadores, donde tendrán que ejecutar bocetos del proyecto, dependiendo lo que el cliente requiera. Dibujar es una etapa de pensar en tres dimensiones, y los bocetos en perspectiva, con detalles nos permitirán apreciar cómo quedará el espacio transformado.
- **Ejecución.** -cuando se ha obtenido la aprobación del cliente, se podrá empezar la ejecución, se tendrá que coordinar con los contratistas cada quien en su especialidad para concretar el trabajo. Es la etapa que se requiere la buena

relación con todos los participantes en la ejecución, inspirados en la comprensión, incluye también tener conocimientos en el proceso constructivo, material y las normas locales dando garantía ante los ojos de los trabajadores.

- **Evaluación.** -el proceso se encuentra finalizado en la fase de ejecución, la autora recomienda que el diseñador debe evaluar el proyecto al culminarse y regresar en un periodo de tiempo para verificar si el espacio está funcionando como se proyectó. (p.14-22)

### 2.3. Misión del Interiorista

La labor del interiorista es múltiple porque enfrenta diversas circunstancias, teniendo que ser capaz y disciplinado. Además de tener cualidades de comerciante, ser flexible, creativo y poseer la sensibilidad del artista. El profesional de interiores debe estar preparado para mejorar la función y los atributos del espacio interior, con el propósito de optimizar la calidad de vida, acrecentar la productividad, proteger la salud, seguridad y confort del público (Gibbs, 2006).

La autora manifiesta que el papel del interiorista está dado por la International Interior Design Association:

- *Analiza las necesidades del cliente, sus objetivos sus exigencias vitales y de seguridad.*
- *Integra sus soluciones y su conocimiento como interiorista.*
- *Desarrolla y presenta una serie de recomendaciones finales del diseño de forma apropiada sirviéndose de los medios adecuados.*
- *Prepara los planos de la obra y especificaciones de los elementos constructivos, materiales, acabados, planificación del espacio, mobiliario, instalaciones y agrupamiento.*

- *Colabora con los servicios ofrecidos por otros profesionales cualificados en áreas técnicas de mecánica, electricidad y cálculos de estructura, tal y como exige las normativas.*
- *Elabora y administra las ofertas y los contratos en calidad de agente del cliente.*
- *Revisa y evalúa las propuestas de diseño durante el desarrollo del proyecto y hasta su finalización (p. 8-10).*

## **2.4. Desarrollo Profesional**

Las diferentes posibilidades de especialidad y el desenvolvimiento profesional, la cual cada uno requiere de una habilidad y de un conocimiento específico, la autora lo divide en dos grupos: (Gibbs, 2006)

### **① Diseño Residencial**

Con referente a este caso, la autora manifiesta que el profesional asesora espacios interiores en viviendas, asesora en el tema de color, habitaciones, cocinas, baños, diseño de mobiliario, incluye también el asesoramiento a inmobiliarias y viviendas en alquiler.

### **② Diseño Comercial**

#### **• Diseño de tiendas**

El diseño de tiendas es exclusivamente comercial y está dirigido a generar ingresos, por lo que considera la autora que las tiendas y showrooms, es un área de especialización prestigiosa y que además brinda oportunidad al merchandising visual, al diseño de iluminación y a la gestión de ventas y compras. Este rubro ofrece un abanico de oportunidades que engloba boutiques, outlet, centros comerciales y cualquier servicio de comercio.

#### **• Exposiciones**

Considera la autora, que es un trabajo muy apasionante porque incluye aspectos académicos el cual el diseñador debe generar expectativas que

englobe el orden cronológico de lo expuesto, considerando la circulación e iluminación de los visitantes y los efectos musicales.

- **Hotelería y ocio**

Esta área comprende hoteles, restaurantes, clubes, bares, cafés, centro de conferencias, cruceros, casinos, cines, teatros, balnearios y gimnasios e incluso parques temáticos. La autora manifiesta que es importante que el profesional comprenda las características del negocio, la imagen corporativa y ajustarse al presupuesto programado y asegurarse de la calidad de los materiales y los acabados. Además, lograr el objetivo del cliente y el costo del diseño se consideran parte de la inversión.

- **Sanidad y Educación**

Abarca el diseño de hospitales, clínicas, centros para enfermos terminales, casa de reposo, albergues y centros de asistencia social, y el diseño aplicado a centros educativos, como guarderías, escuelas, facultades y universidades es otra alternativa profesional en el rubro de equipamiento.

- **Oficinas**

La autora expone, que este tipo de diseño abarca gran responsabilidad ya que el interiorista debe lograr un entorno seguro, funcional, estético y lograr distribuciones adecuadas ya que se trata de espacios de trabajos individuales, interactivos o compartidos, el profesional debe comprender todo sobre el negocio y los objetivos trazados.

- **Otras áreas de especialización**

En esta área la autora nombra un abanico de oportunidades de ocupaciones como emplearse en el departamento de diseño en una empresa fabricante y proveedora de mobiliario, textiles e iluminación o como especialista en CAD, diseñadores de iluminación. Se encuentra además ocupaciones relacionadas al diseño como el cinematográfico, la industria de la moda, el teatro, las relaciones publicas, el periodismo y la docencia. Otra mención que manifiesta la autora son los diseños efímeros como el diseño de las bodas, fiestas y otros acontecimientos sociales y otro de los aspectos son los que manifiestan comunicación visual como el escaparataismo y el diseño de puntos de venta. (Gibbs, 2006: 166-174)

## **2.5. Marco educativo en la educación superior tecnológica**

El Ministerio de educación, haciendo esfuerzos para mejorar la calidad de la Educación Superior Tecnológica con el apoyo de diversas fuentes de cooperación internacional en 1993, en el marco del convenio entre el Ministerio de la Educación y la Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI), se desarrolló el proyecto “Diseño del sistema de Educación Técnica y Formación Profesional”, que satisfaga las necesidades productivas del país con recursos humanos clasificados. Desde este proyecto, se asumió un enfoque curricular denominado “Currículo Basado en Competencias.” (Educación, Diseño Curricular Básico de la Educación Superior Tecnológica, 2006). (CBS) y una metodología para la elaboración del “Catálogo Nacional de Títulos y Certificaciones” La ley general de Educación en el capítulo V, artículo 49, señala que “La Educación Superior, es la segunda etapa del Sistema Educativo que consolida la formación integral

de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación e innovación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país”, por consiguiente , la Educación Superior Tecnológica contribuye con este fin, a través de profesionales técnicos en los Institutos Superiores Tecnológicos Públicos y Privados.

### **2.5.1. Objetivos**

En el marco establecido los objetivos estratégicos en la Educación Superior Tecnológica son los siguientes:

- a) Formar profesionales técnicos polivalentes, competitivos, con valores y con equidad, que desarrollen competencias laborales y capacidades emprendedoras, que respondan a las características y demandas del mercado local y regional, en el marco de la descentralización y el mejoramiento de la calidad de vida de la población.
- b) Consolidar la formación integral de las personas, desarrollar investigación e innovación, propiciar el perfeccionamiento de la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.
- c) Lograr el ordenamiento y la pertenencia de la oferta formativa que se imparte en los institutos superiores tecnológicos, brindando sólo carreras que respondan a los requerimientos del mercado laboral, a los planes regionales estratégicos y al desarrollo de las potencialidades de las regiones.

- d) Promover la valoración y el reconocimiento social de la Educación Superior Tecnológica, como factor determinante del desarrollo productivo, económico, social y tecnológico para impulsar la competitividad del país.

### **2.5.2. Marco curricular**

En el currículo de la educación superior tecnológica, se considera un conjunto de previsiones de experiencias de aprendizaje que se realiza para el exitoso proceso de formación de formación profesional, cuya correcta aplicación por parte de los profesores, mediante estrategias de enseñanza y aprendizaje en espacios adecuados, se logran las competencias en los estudiantes, requeridas en el mercado laboral y demandas por la sociedad.

### **2.5.3. Fundamentos del currículo**

El Diseño Curricular Básico de la Educación Superior Tecnológica, toma el aporte de diversas corrientes:

#### **1. Desarrollo de competencias y capacidades**

Para el logro del desarrollo de las competencias y capacidades, el equipo responsable del Ministerio de Educación y como ministro de la cartera, el Sr. José Antonio Chang Escobedo, se basan en los enfoques de Ausubel y el aprendizaje significativo, la teoría de la Gestalt, Bruner y el aprendizaje por descubrimiento y los aportes de Vygotsky, sobre la socialización en procesos cognitivos superiores y la importancia de la “zona de desarrollo próximo”, los más reconocidos.

#### **La Inteligencia Múltiples**

El equipo responsable, considerando el enfoque de Gardner, sobre las inteligencias múltiples y los talentos naturales de cada persona, así como el contexto y la estimulación socio-cultural, dentro de la cual la escuela juega

un rol primordial. Herencia y medio son factores contribuyen poderosamente en el desarrollo de la inteligencia.

### **La Modificabilidad Cognitiva Estructural (MCE)**

El profesor Reuven Feuerstein, explica la manera en el que el individuo obtiene y procesa la información, como la adquiere, codifica, almacena y usa más tarde, generalizándola a otras situaciones. Se sustenta en los aportes del constructivismo, la psicología cognitiva y la teoría humanista del aprendizaje. Los principales postulados de la MCE son: el ser humano como ser cambiante, el ser humano como ser humano susceptible a cambios significativos, el concepto dinámico de inteligencia y el papel del entorno.

#### **2.5.4. El Desempeño Profesional**

Especifica la capacidad de la persona que debe adquirir en este modelo educativo y poder realizarlo en situaciones laborales. Se menciona a Herrera, el cual manifiesta, que el estudiante adquiriera las capacidades necesarias para el trabajo:

- Los conocimientos por si solos, no garantizan que el trabajador sea competente, requiere de una constante actualización.
- Los saberes prácticos que demandan, la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas y procedimientos para ejecutar donde se utilicen entre otros, instrumentos, técnicas y tecnologías, a fin de mejorar tecnología.
- Las actitudes, promueven de forma integral, los intereses, las motivaciones y valores, lo cual marca la diferencia entre uno y otro trabajador.



## **1. Relación con el entorno**

Mencionan la importancia del individuo en su entorno y su influencia en el aprendizaje, y toman el paradigma sociocultural o histórico-cultural desarrollado por L.S. Vigotsky:” el individuo, aunque importante, no es la única variable de aprendizaje. Su historia personal, su clase social y consecuentemente sus oportunidades sociales, su época histórica, las herramientas que tengan a disposición, son variables que no solo apoyan el aprendizaje, sino que son parte integral de el”

## **2. Humanista**

El diseño curricular menciona, el desarrollo humano en la Educación Superior Tecnológica es importante, como el proceso de ampliar las opciones de las personas, por ello no se reduce solo al crecimiento económico, sino que considera las dimensiones sociales, culturales y políticas para garantizar la sostenibilidad en la mejora de la calidad de vida y equidad de oportunidades y derechos de las personas.

### **2.5.5. Perfil del docente creativo**

Para la especialista Marta Martínez Llantada el docente debe desarrollar capacidades comunicativas, organizativas y aplicar operativamente la información para regular su actividad. Asimismo, indica que para que el docente incremente su actividad creadora es indispensable la imaginación ya que se expresa en la construcción de una imagen, de los productos finales, los intermedios del trabajo que estimula su concreción objetiva y asegura una conducta ante una nueva situación. Reconocer las habilidades y capacidades con que cuenta el docente es un requisito indispensable para que él tenga un perfil creativo; sin embargo, la Doctora Martínez Llantada añade que es bueno conocer los obstáculos que pudiera tener el docente al momento de encontrar la

creatividad como, por ejemplo: el autoritarismo, la normatividad excesiva, el conformismo, la rigidez, la inmediatez, la rutina, el excesivo control. Pero también la especialista señala que existen otro tipo de obstáculos como los bloqueos culturales (sanción social de los curiosos, fe excesiva en las estadísticas, el temor a lo ilógico, entre otros), emocionales (temor a hacer el ridículo, dificultad para cambiar de opinión, la angustia por triunfar rápidamente, además de otros) y perceptuales (dificultad para aislar un problema, la incapacidad para definir términos, la incapacidad para definir en todos los sentidos la observación).

## CAPITULO III: LA CREATIVIDAD UNA EXPERIENCIA QUE TRANCIENDE EN EL AULA

### 3.1 Experiencia creativa en el aula de taller d diseño

#### Proyecto 1: “COMPOSICION ABSTRACTA”

**PROYECTO:** Realizar una maqueta abstracta a nivel Bi y TRI dimensional en la cual debe realizar una composición aplicando:

CONCEPTO	ELEMENTOS PRIMARIOS DEL DISEÑO	PRINCIPIOS ORDENADORES
(PLAZOLA, A. (1992). <i>Arquitectura Habitacional</i> . México D.F: Limusa S.A.	(CHING.F.(1989). <i>Arquitectura, forma, espacio y orden</i> . México. G.Gill	CHING.F.(1989). <i>Arquitectura, forma, espacio y orden</i> . México. G.Gill
<p>Inicio:</p> <p>Idea rectora</p> <p>Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El viento</li> <li>• Remolino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El punto</li> <li>• La línea</li> <li>• El plano</li> <li>• volumen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eje</li> <li>• Simetría</li> <li>• Jerarquía</li> <li>• Ritmo/Repetición</li> <li>• Pauta</li> <li>• Transformación</li> </ul>

**Foto N° 1:**  
Antes de la  
aplicación de  
la técnica

**Alumno:**  
Cristofer  
Villareal  
Santillan

Fecha: Agosto  
del 2015

Curso: Taller  
de diseño 1

Concepto: La  
luz



**COMPOSICION ABSTRACTA DE PRINCIPIOS ORDENADORES Y LOS  
ELEMENTOS PRIMARIOS DEL DISEÑO**

**FOTO N° 2**  
**Después de**  
**la aplicación**  
**de la técnica**  
**del**  
**Pensamiento**  
**Creativo –**

Alumno:  
Milca  
Eutomilla  
Valverde  
Fernández

Fecha: Abril  
de 2017

Concepto:  
Remolino del  
tiempo



### 3.1.1. Proyecto 2: “CONCEPTUALIZACION DE UN INSECTO EN UNA SILLA”

**PROYECTO:** Realizar una maqueta en planos seriados aplicando:

CONCEPTO	ESCALA	ETAPA PURISTA	ETAPA DE TRANSFORMACION
(PLAZOLA, A. (1992). <i>Arquitectura Habitacional</i> . México D.F: Limusa S.A.	1/5	CHING.F.(1989). <i>Arquitectura, forma, espacio y orden</i> . México. G.Gill	CHING.F.(1989). <i>Arquitectura, forma, espacio y orden</i> . México. G.Gill
<p><b>INICIO:</b></p> <p>Como idea rectora :</p> <p>Un insecto</p>		<p>Debe llevar las partes del cuerpo a volúmenes primarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CILINDRO</li> <li>• ESFERA</li> <li>• CUBO</li> </ul>	<p>Ejecutar la transformación de la forma en los volúmenes primarios según concepto.</p>

**TEMA: CONCEPTUALIZACION DE UN INSECTO EN UNA SILLA**

FOTO N° 3 –  
Antes de la  
aplicación de la  
técnica.

ALUMNO: Vega  
Gamarra, Karina

Fecha:  
19/09/16

Concepto: **La  
Abeja**





**FOTO N° 4-**  
**Después de la**  
**aplicación de la**  
**técnicas del**  
**Pensamiento**  
**Creativo- De**  
**Bono**

Instituto Superior:  
 SENCICO

Estudiante. Lorena  
 Salcedo Villar

Ciclo: 1ro. Turno-  
 Mañana Fecha.  
 24/ 04/ 17

Docente: Dis. Nelly  
 Shirota Nishihira

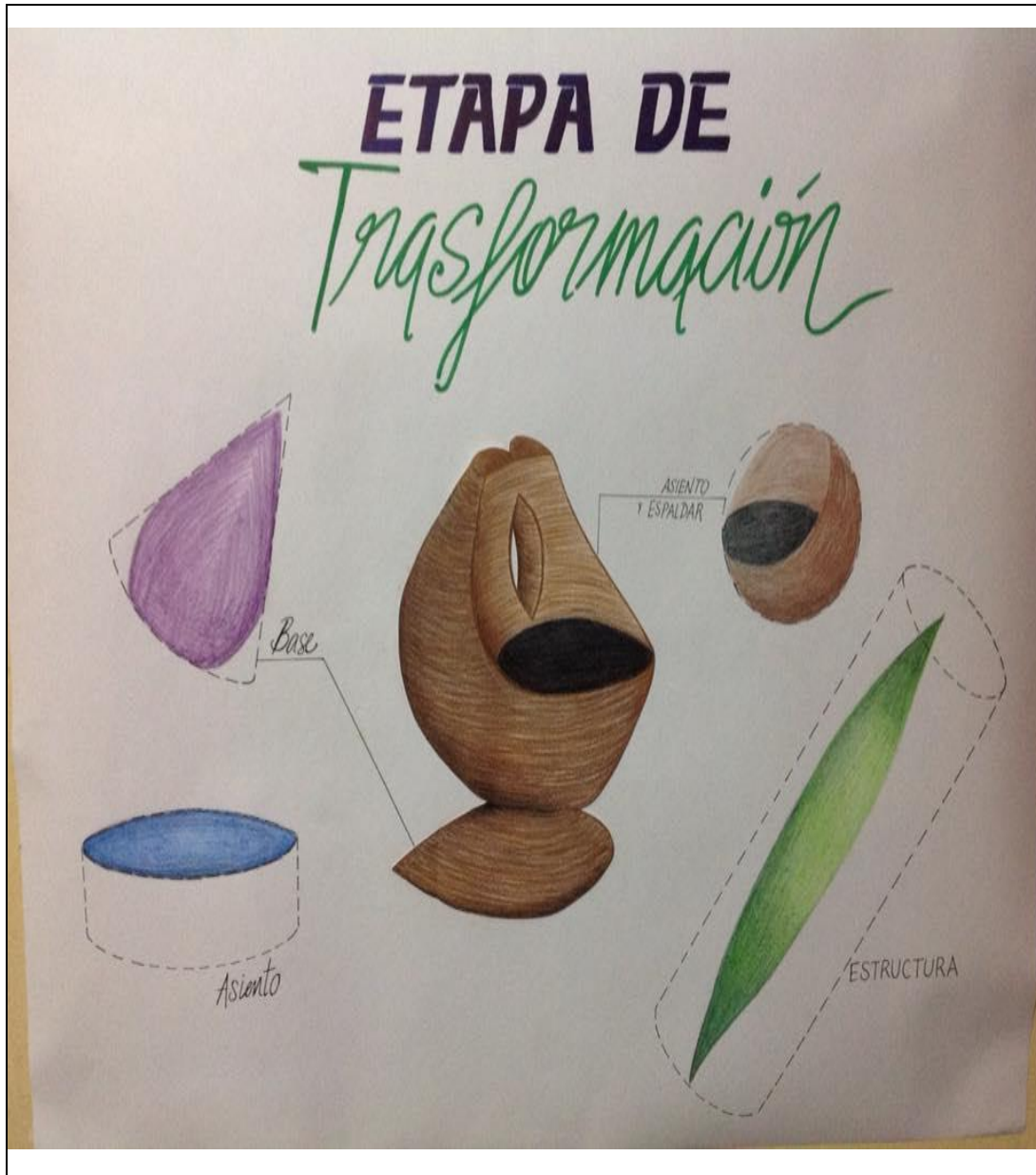
Concepto: **La**  
**sanguijuela**



#### **APLICACIÓN DE LA TECNICA DEL PENSAMIENTO LATERAL**

1. **LA PAUSA CREATIVA:** La elección de un “concepto”
2. **EL FOCO:** Centrar la atención en el concepto elegido “la sanguijuela”
3. **CUESTIONAMIENTO:** La interrogante ¿cómo lograr la conceptualización del gusano.
4. **ALTERNATIVAS:** Cuales son las FORMAS a emplearse: rectas, curvas, curvilíneas. etc.





**5. ABANICO DE CONCEPTOS:** Alternativas a partir de un concepto. El cuerpo de la sanguijuela es en forma de cilindro y la textura en forma de anillos

**6. PROVOCACION DE MOVIMIENTO:** ¿De qué manera transformo los volúmenes?

**Cuál debe ser la transformación:** Sustractiva, aditiva o de intersección.



**MAQUETA EN PLANOS SERIADOS TERMINADA**

SE EJECUTO LA CONCEPTUALIZACION DE UN GUSANO- SANGUIJUELA

ESTUDIANTE: LORENA SALCEDO VILLAR

CICLO 1RO. TURNO: MAÑANA

FECHA: 24/04/2017

### 3.1.3 Proyecto 3: MI ESPACIO IDEAL

**PROYECTO:** Realizar una maqueta abstracta en la que debe considerar:

CONCEPTO	ESCALA	TRANSFORMACION DE LA FORMA	ORGANIZACIÓN ESPACIAL
<p><b>Como inicio del proyecto aplicar una analogía con la naturaleza.</b></p> <p><b>Ejemplo:</b></p> <p><b>Los arboles</b></p> <p><b>El mar</b></p> <p><b>Las flores</b></p> <p><b>Realizar la conceptualización en la forma</b></p>	<p>Aplicar la escala 1/23</p>	<p>Efectuar en la forma, las trasformación:</p> <p>Aditiva</p> <p>Sustractiva</p> <p>dimensional</p>	<p>Realizar la organización espacial dentro de los espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lineal</li> <li>• Central</li> <li>• Radial</li> <li>• trama</li> </ul>



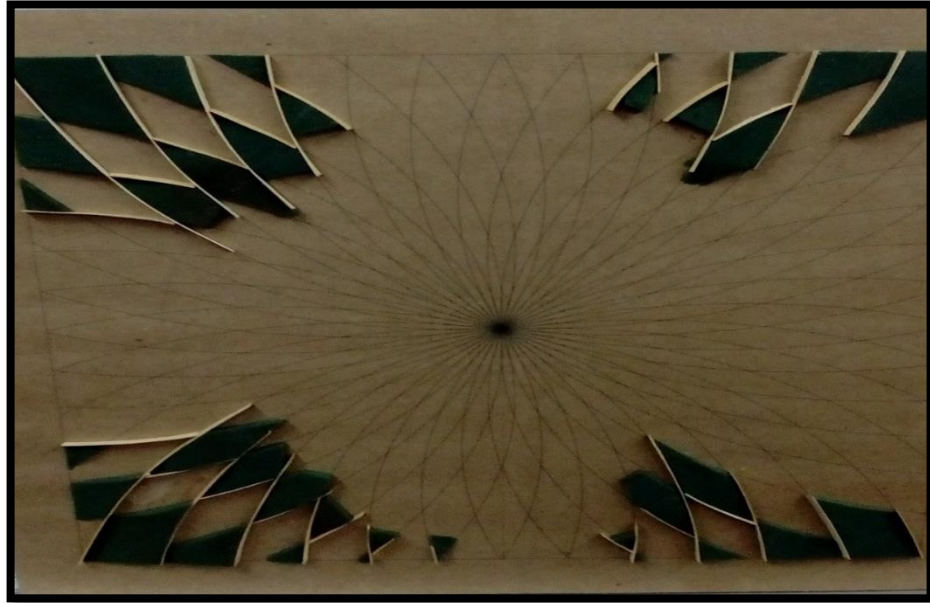
TEMA: MI ESPACIO IDEAL

ESTUDIANTE: ANTONELLA CHERO

FECHA:; 2/08/2014

Sin la aplicación de la técnica del pensamiento creativo







Instituto: SENCICO

Autor: Milca Eudomilia Valverde Fernández

Curso: Taller de Diseño

Ciclo: 1 ro- Noche

Fecha: 24/04/17

Docente: Dis. Nelly Shirota Nishihira

## CONCLUSIONES

La creatividad siempre ha acompañado al ser humano, en sus inicios ya sea desde la caza, pesca o recolección; en las obras de arte y para occidente la cultura griega sería la referencia. Es importante resaltar que en el uso de los materiales se han dado cambios a la hora de emplear pinceles, plumas, tintas y superficies preparadas como el papel de peles de animales, tablas de madera. Desde su etimología es producir, engendrar de la nada. Es decir, haciendo uso de las facultades humanas, es ser original.

En el proceso educativo, en el área de diseño de interiores, es consciente de su funcionalidad; combinando arte-tecnología con el ambiente. El proceso del diseño utiliza tiempo en la gestión; implica estar haciendo análisis, desarrollo, ejecución y evaluación. Ya que su labor del interiorista es múltiple, además de ser comerciante tiene que ser flexible, creativo y poseer gran sentido de sensibilidad. El Ministerio de Educación apuesta por el desarrollo de la creatividad en las carreras tecnológicas.

Se requiere que esta experiencia se desarrolle desde las aulas, a través de proyectos y así también se fomente el trabajo colaborativo, cooperativo. El trabajo en equipo es clave porque el aprendizaje es con el intercambio, la socialización y el acompañamiento.

## REFERENCIA

1. Bono, E. (2010). *El pensamiento creativo*. Barcelona: Paidós Ibérica.
4. Bono, E. (2006). *Los seis sombreros para pensar*. Buenos Aires: Granica
5. Bono, E. (2010). *Pensamiento lateral*. Buenos Aires: Paidós Ibérica
6. Cantu, I. (1998). *Una aportación metodológica para desarrollar la creatividad en el diseño arquitectónico*. (Maestría en ciencias). Universidad Autónoma de Nuevo León, México.
7. Ching, F. (1989). *Arquitectura, forma, espacio y orden*. México. G. Gill.
8. Dodworth, S. (2009). *Principios básicos del diseño de interiores*. Donostia San Sebastián: Editorial Nerea S.A.
9. La Torre, S. (1997). *Creatividad y formación*. México: Trillas
10. La Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.A.
11. Parra, D. (2003). *Creativamente*. Bogotá: Editorial Norma S.A.
12. Plazola, A. (1992). *Arquitectura Habitacional*. México, D.F.: Editorial Limosa S.A.
13. Robinson, Ken & Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas*. Buenos Aires: Grijalbo.
14. Sánchez, M. (1991). *Desarrollo de habilidades del pensamiento*. México: Trillas.

## WEBGRAFIA

1. Ministerio de Educación del Perú. (2014). Recuperado de [www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/download.php?link=rm\\_0237-2009ed...pdf](http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/download.php?link=rm_0237-2009ed...pdf)
2. Ministerio de Educación del Perú. (2014). Recuperado de [www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/download.php?link=rm\\_0237-2009ed.pdf](http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/download.php?link=rm_0237-2009ed.pdf)



3. Ministerio de Educación del Perú. (2015). Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/superiortecnologica/pdf/disenio-curricular-basico-nacional.pdf> - diseño curricular 2015.
4. Bing. Recuperado del enlace electrónico:  
<https://www.bing.com/videos/search?q=el+pensamiento+creativo+de+bono&&view=detail&mid=771D51F66FACF57EE8EE771D51F66FACF57EE8EE&FORM=VRD>  
GAR